

Konami

RC720

Printed in Japan

Konami

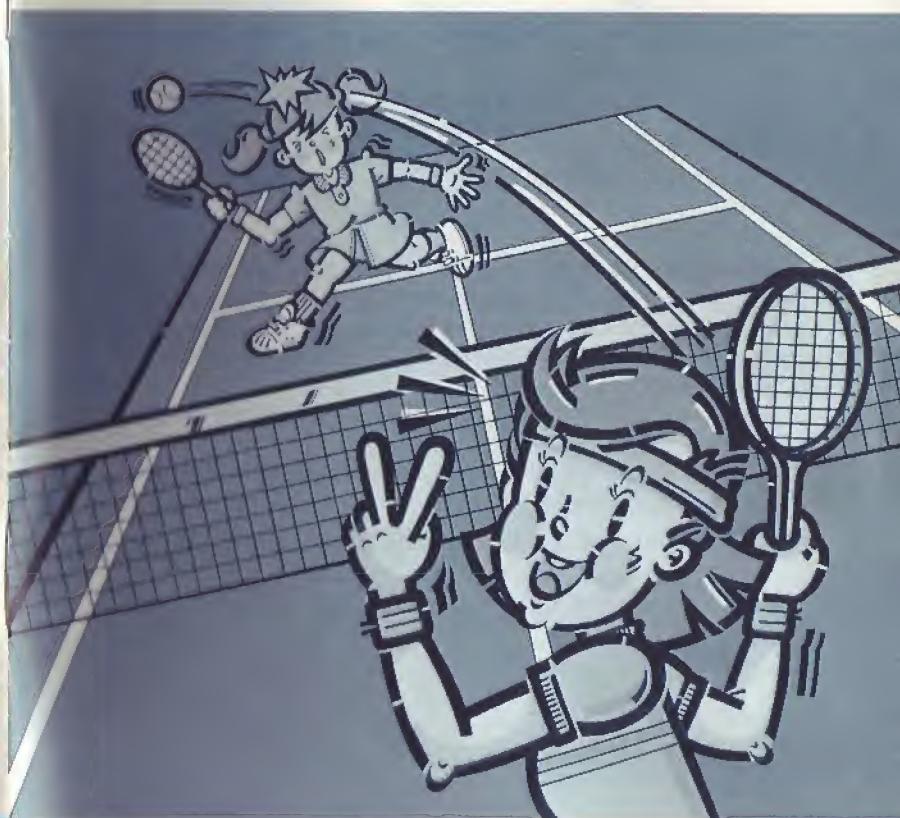
HOW TO PLAY page 2
MODE D'EMPLOI page 8
SPIELANLEITUNG seite 14
RESUMEN DEL JUEGO página 20
COME SI GIOCA pagina 26



KONAMI'S TENNIS

© 1984 Konami

TM

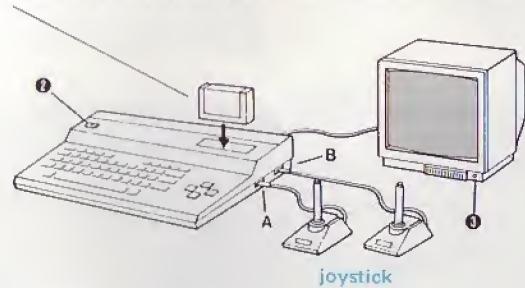


MSX

Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

① ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.

2. Switch on your computer

3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with optional joysticks. Connect the joystick leads to terminals A and B of your computer before you begin to play.

How to play

1. This game can be played by either a single player or by two players, either competing against each other or playing on the same team against the computer.

④ 1 PLAYER.....A single player against the computer
 2 PLAYERS.....Two players competing against each other
 DOUBLES.....Two players together on the same team competing against the computer in a game of doubles

Move the hand mark up and down to point to your choice by using the UP and DOWN cursor keys on your keyboard or the up and down movement of joystick A.

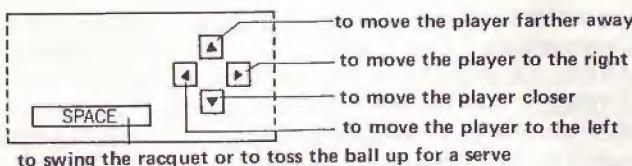
When the indicator points to the selection you want, press either the space bar on your keyboard or the shot button on joystick A to enter your selection.

Next, select the level of the game you want to play.

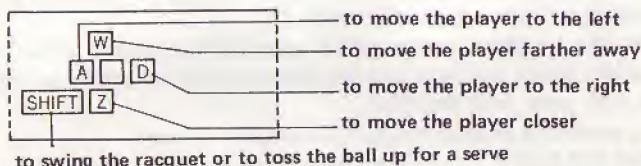
④ GAME SELECT 1 The speed of the ball and the
 GAME SELECT 2 movement of your opponent will differ
 GAME SELECT 3 depending on the level you select.
 (Selection of game level is made in the same way as the selection of number of players, immediately above.)
 2. The action is controlled as follows:

to swing the racquet or to toss the ball up for a serve



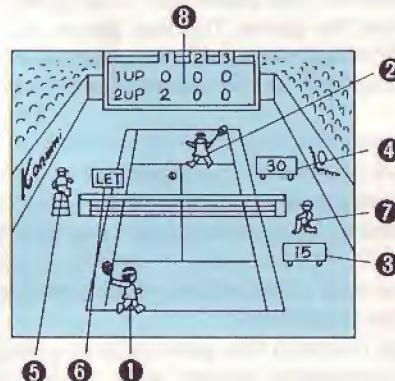


keyboard (for a single player)



keyboard (for two players)

Serve the ball by first tossing it up with a push of the space bar (or the shot button or SHIFT key); then hit it immediately by another push of the space bar (or shot button or SHIFT key). Be sure to get your timing down right when you serve; Depending on how good your timing is, your serve will be counted as IN, FAULT, or NET as it hits your opponent's court.



- ① Player No. 1
- ② Player No. 2
- ③ Score: Player No. 1
- ④ Score: Player No. 2
- ⑤ Umpire
- ⑥ Message of umpire
- ⑦ Ball boy
- ⑧ Scoreboard

Rules

Just like real tennis, you score "15", "30", "40", and then the next point takes the game. The first player to take six games wins the set. The best two out of three sets wins the match.

Your serve must land in the service court diagonally opposite you.

Calls by the judges:

A ball that lands on a line is counted in.

A ball that touches the net and then falls within the service area is counted in. When a serve hits the net and a NET is called, take another serve.

For singles, the area of play is bounded by the inside lines. For doubles, use the outside lines.

Players change courts in this game only in a singles game with two human contestants playing each other. When you play against the computer, in either singles or doubles, you control the player in the near court.

Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

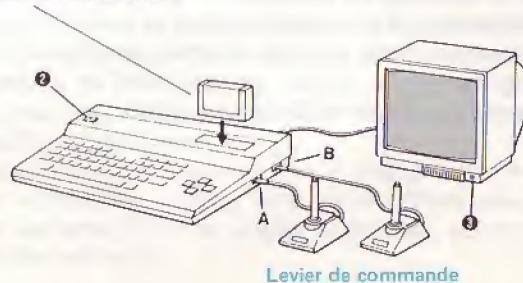
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1984 Konami

Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

❶ Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.

2. Mettre l'ordinateur sous tension.

3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et syntoniser l'appareil sur le canal affichant l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option d'autres leviers de commande. Raccorder alors les câbles des leviers aux bornes A et B de l'ordinateur, ceci avant de commencer à jouer.

Comment jouer

1. Ce jeu peut se jouer soit avec un seul joueur, soit avec deux joueurs, chacun étant adversaire de l'autre ou tous deux formant équipe pour lutter contre l'ordinateur.

1 JOUEUR.....Un seul joueur contre l'ordinateur

2 JOUEURS.....Deux joueurs adversaires l'un de l'autre

DOUBLES.....Deux joueurs formant équipe pour lutter contre l'ordinateur en partie de doubles

Déplacer l'indicateur sur le mode de son choisi au moyen des touches curseurs ascendante UP et descendante DOWN sur le clavier de l'ordinateur, ou au moyen du levier de commande A (mouvement ascendant ou descendant du levier).

Lorsque l'indicateur est en face du mode choisi soit appuyer sur la barre d'espacement, soit sur le bouton de tir du levier de commande A pour enregistrer la sélection faite.

Sélectionner ensuite le niveau de difficulté avec lequel on souhaite jouer.

JEU NIVEAU 1 La vitesse de la balle et les mouvements

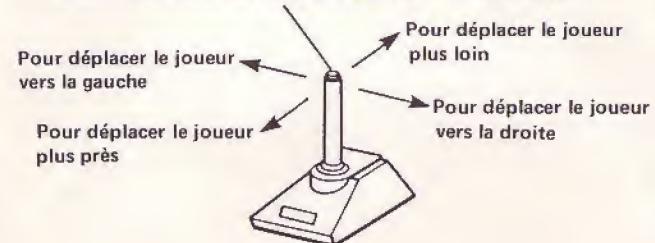
JEU NIVEAU 2 de l'adversaire varieront en fonction

JEU NIVEAU 3 du niveau choisi.

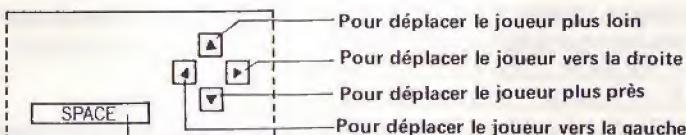
(La sélection du niveau de jeu se fait de la même manière que celle concernant le nombre de joueurs, ci-dessus.)

2. Le contrôle des mouvements des personnages est le suivant.

Pour manoeuvrer la raquette ou lancer une balle de service

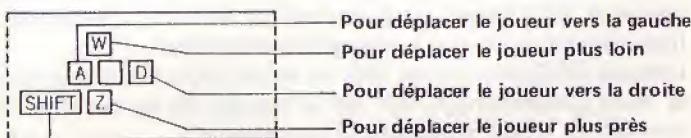


Levier de commande



Pour manœuvrer la raquette ou lancer une balle de service

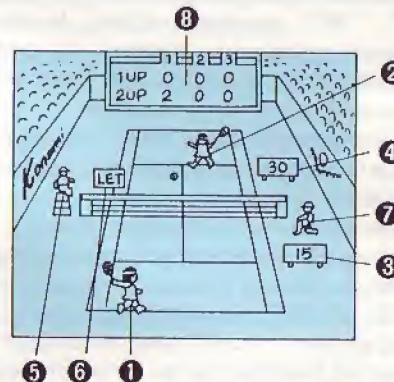
Clavier (pour un seul joueur)



Pour manœuvrer la raquette ou lancer une balle de service

Clavier (pour deux joueurs)

Pour faire le premier service, appuyer sur la barre d'espacement (ou sur le bouton de tir, ou encore sur la touche SHIFT) afin de projeter la balle en l'air. Frapper immédiatement la balle avec la raquette en appuyant à nouveau sur la barre d'espacement (le bouton de tir ou la touche SHIFT). Attention à frapper la balle au bon moment afin de réaliser un bon service. Une fois la balle envoyée, le service est jugé IN, FAULT ou NET.



- ① Joueur no. 1
- ② Joueur no. 2
- ③ Points marqués par le joueur no. 1
- ④ Points marqués par le joueur no. 2
- ⑤ Arbitre
- ⑥ Message de l'arbitre
- ⑦ Garçon ramasseur de balles
- ⑧ Tableau de marquage des points

Règles du jeu

Tout comme dans une véritable partie de tennis, les scores sont de "15", "30", "40"; au score suivant, le jeu gagné. Le premier joueur qui est parvenu à gagner six jeu remporte une manche. La partie se joue en trois manches. Pour gagner la partie, il faut avoir remporté deux manches.

La balle de service envoyée par le joueur doit frapper le court de l'adversaire dans la direction diagonalement opposée au joueur.

Appels par l'arbitre

Une balle qui tombe sur une ligne est comptée in.

Une balle qui touche le filet et qui tombe à l'intérieur de l'aire de jeu est comptée in. Lorsque la balle de service heurte le filet et que l'arbitre a décidé NET, recommencer le service.

Pour une partie simple (un seul joueur de chaque côté du filet), la surface de jeu est délimitée par les lignes intérieures. Pour une partie de doubles, les lignes du jeu sont les lignes extérieures.

Les joueurs ne permutent de court entre deux manches que sur le mode de deux joueurs adversaires l'un de l'autre. Lorsqu'on joue contre l'ordinateur soit en simple soit en doubles, le joueur que l'on contrôle est celui se trouvant sur le court le plus proche.

Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1984 Konami